DAPL08 - Diploma Accademico di Primo Livello in NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE*
Codicione	A1AC54187N000006
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A11 - Sito internet del corso	https://accademiabelleartiverona.it/it/nuove-tecnologie-dellarte/
Visibile su Universitaly	Si è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Primo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia digitale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 55 - Antropologia culturale	Antropologia dell'arte	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale 1	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			2				Obbligatorio		
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Sceneggiatura per i video giochi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale 2	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Grafica multimediale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			2				Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale 3	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			12				Obbligatorio		

Totale esami: 20

Totale idoneità: 2

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	36	Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 6 24	6 0 12	0 0 12	0 6 0
Attività Caratterizzanti	72	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABST 55 - Antropologia culturale ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	6 6 42 6 6 6	6 6 12 0 0 0	0 0 18 0 6 0	0 0 12 6 0 6
Attività Affini e Integrative	42	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte ABPR 19 - Graphic design ABPR 20 - Arte del fumetto ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	12 6 6 18	6 0 0 6	6 6 0 6	0 0 6 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	2	2	6
Ulteriori attività formative	4	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	4	4	0	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	0	4	0
Prova finale	12	Prova finale	-	12	0	0	12
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte (corrispondente ad "Arte e Media" nelle accademie e facoltà artistiche europee) ha l'obiettivo di formare operatori artistici, preparandoli nelle molteplici applicazioni delle arti digitali e dei linguaggi multimediali (ambienti e sistemi interattivi, animazione e modellazione digitali, computer graphic, arti ed eventi performativi multimediali, fotografia e cinematografia, sceneggiatura, regia multimediale, riprese e montaggio video, sound e light design video installazioni, editoria, illustrazione, fumetto, videogiochi, app per dispositivi mobili, etc.). L'avvento delle nuove tecnologie digitali ha modificato radicalmente la società e le modalità della comunicazione attraverso i media. L'emergere di nuovi paradigmi ha trasformato l'operare dell'artista, che grazie all'utilizzo di tecniche inedite può sviluppare poetiche e linguaggi profondamente innovativi. La connessione che lega arte e tecnologie digitali necessita di competenze e capacità progettuali specifiche. Il corso di Nuove Tecnologie dell'Arte propone un'offerta formativa completa, basata su un approccio sia teorico-critico che laboratoriale così da offrire agli studenti gli strumenti e la preparazione necessaria per affrontare la ricerca artistica in modo produttivo e consapevole. Il numero programmato di studenti per corso permetterà di raggiungere al termine del percorso un'alta qualità di formazione. I laboratori d'indirizzo saranno dotati delle tecnologie più recenti (tavolette display, visori per realtà virtuale e realtà aumentata, software, lim, proiettori per il video mapping, stampante 3D, plotter, telecamere, fotocamere, sistemi di traking, …). In tal senso il piano di studi intende favorire un approccio coerente con la tradizione delle Accademie di Belle Arti, evitando che la mera tecnica divenga preponderante, ma perseguendo un modello che coniuga pratica artistica e sapere teorico.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale è composta da: – una parte di carattere storico-teorico o tecnico-artistico (tesi scritto-grafica), sotto forma di saggio breve, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi svolta sotto la guida di un docente responsabile; – un progetto consistente nella produzione di un elaborato multimediale su un tema concordato con il docente relatore coerente con la parte scritto-grafica.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati della Scuola svolgeranno attività professionali in diversi ambiti, inerenti sia alla libera professione artistica nel campo delle nuove tecnologie, sia collaborando, in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici delle nuove tecnologie, dalla progettazione e realizzazione di opere audiovisive e multimediali interattive, nel cinema, post-produzione digitale ed effetti visivi, illustrazione ed editoria multimediale. L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, gli stage e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente, per ogni corso di studio, specifici modelli formativi.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

I diplomati in Nuove Tecnologie dell'Arte acquisiranno conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione, in particolare nella pianificazione, e progettazione creativa di: computergrafica 2D e 3D, animazione 3D, vfx, AI, rendering e illustrazione digitale. Approfondiranno la teoria e la pratica della narrazione visiva, del character design e della scenografia, essenziali per la creazione di ambienti immersivi e personaggi credibili nei videogiochi e nei fumetti. Al termine del percorso gli allievi saranno in grado di apprendere criticamente argomenti riguardanti le problematiche connesse al mondo della CGI e alla post-produzione di immagini e applicare idee a procedure originali, anche in un contesto di ricerca visiva sia sperimentale che produttiva standard. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di strumenti didattici multimediali che prevedono l'integrazione della didattica frontale impartita dal docente mediante le nuove tecnologie. Inoltre, il progetto formativo si baserà sull'utilizzo di attrezzature e strumenti di ultima generazione, al fine di permettere gli allievi il corretto apprendimento della pratica produttiva cinematografica reale. Verranno regolarmente proposti test di autovalutazione, verifiche di profitto, discussioni tese ad approfondire ed affinare le conoscenze metodologico-operative tipiche della produzione di contenuti visivi attraverso la CGI.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove Tecnologie dell'Arte saranno capaci di sviluppare progetti artistici e visivi, in particolare nei settori della narrazione visiva, dell'animazione, nel campo dell'illustrazione, nei linguaggi multimediali e della produzione di immagini e video tramite Intelligenza Artificiale. Attraverso incontri con progettisti, artisti ed autori, studi condotti sul campo con successiva analisi dei dati, esempi di soluzioni valide in relazione al contesto professionale di ciascuno, stage e workshop, gli studenti saranno in grado, al termine del percorso formativo, di interfacciarsi e confrontarsi in contesti diversi, valutando di volta in volta le alternative progettuali e le specifiche problematiche, giungendo a produrre soluzioni e metodologie consone.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove Tecnologie dell'Arte, attraverso i laboratori progettuali, gli incontri con professionisti e stage formativi, parteciperanno attivamente alle attività, sviluppando così le proprie capacità di giudizio e di pensiero critico autonomo. La formazione comprenderà specifici moduli dedicati all'analisi critica e alla valutazione di opere visive, fumetti e videogiochi, permettendo ai diplomati di sviluppare un senso critico verso la qualità artistica, la coerenza narrativa e l'efficacia comunicativa nei diversi mezzi espressivi. Impareranno a lavorare in gruppo e ad integrare le proprie scelte con altri autori e specialisti.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove Tecnologie dell'Arte saranno in grado di comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità le loro attività e progetti, in lingua italiana ed in una lingua europea. In tutti i piani formativi dell'Accademia di Belle Arti di Verona, infatti, è attivo l'esame di lingua inglese allo scopo di fornire agli studenti un bagaglio linguistico utile nella comunicazione professionale, sia in un contesto specialistico che non. I diplomati impareranno a descrivere processi creativi, concetti e design in maniera chiara e professionale, utilizzando un vocabolario specifico del settore e adeguando il linguaggio ai diversi interlocutori, inclusi sviluppatori, artisti e pubblico generale.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove Tecnologie dell'Arte svilupperanno nel proprio percorso formativo le capacità di apprendimento necessarie per continuare in modo autonomo gli approfondimenti sia in campo professionale che artistico. Possiederanno gli elementi cognitivi per aggiornare le proprie conoscenze e competenze nei settori della computergrafica 2D e 3D, animazione, vfx, videogiochi, rendering, illustrazione e fumetto e uso di sistemi di Intelligenza Artificiale. Sapranno gestire e valutare la propria pratica lavorativa sia lavorando in forma indipendente che in gruppi di lavoro.	